



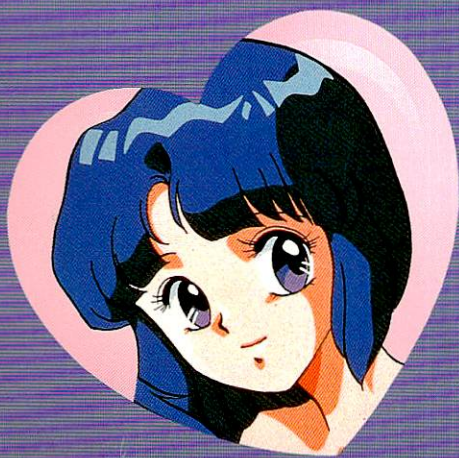
SUPER REAL MAHJONG

スーパリアル麻雀

NEC PC-9801版

Ⅱ&Ⅲ

ユーザーズマニュアル
&
麻雀らくらくレッスン



VING

このたびは、スーパーリアル麻雀「PII&PIII」をお買い上げいただきまして誠にありがとうございました。本システムには、アーケードゲームの人気キャラクターである「ショコ、カスミ、ミキ」の3人による麻雀ゲームと、オリジナルの四人麻雀をパッケージしてあります。スーパーと言うにふさわしい、リアルなゲームフィーリングを、PC-9801シリーズでお楽しみください。

本マニュアルの他に、パッケージに同梱されている、『スーパーリアル麻雀「PII&PIII」、ゲームをはじめる前に』も、あわせてご覧ください。

製品構成、起動及び終了に必要な操作や、HD（ハードディスク）専用版のインストール操作などの、詳細が記載されています。

■対象機種と動作環境

スーパーリアル麻雀「PⅡ&PⅢ」の、対象機種及び動作環境は以下のとおりです。

①パソコン本体……………NEC PC-9801シリーズ(VX以降)

(本体メモリ：640KB／グラフィック：16色)

※音声や効果音は、本体のピープ音のボリュームを調整してご利用ください。

②ディスプレイ……………高解像400ライン、アナログカラーCRT

③ディスク装置……………FD(フロッピーディスク)専用版は2台のフロッピーディスク装置が、HD(ハードディスク)専用版はハードディスク装置(空き容量は10MB程度必要)とインストール用のフロッピーディスク装置が、それぞれ必要です。

※ハードディスク装置により、必要な空き容量が異なる場合があります。

④動作環境……………HD(ハードディスク)専用版には、MS-DOS(Ver 3.1以上)が必要です。

- 仮想86モードで、ご使用になると再生音質が劣化します。

■準備作業について

スーパーリアル麻雀「PⅡ&PⅢ」には、ゲーム中に使用するディスク装置によって、「FD(フロッピーディスク)専用版」と「HD(ハードディスク)専用版」の2種類のタイプがあります。お買い求めになったシステムのタイプにより、ゲームを始める前に必要な準備作業が異なります。

準備作業の内容や操作の詳細に関しては、パッケージに同梱されている『スーパーリアル麻雀「PⅡ&PⅢ」、ゲームをはじめる前に』をご参照ください。

■ゲームの種類

スーパーリアル麻雀「PⅡ&PⅢ」には、3種類のゲームモードが用意されています。目的や気分にあわせてお楽しみください。

- ①PⅡモード……………ショーコが相手の二人麻雀。プレイヤーが勝利するごとに、ショーコのリアルアニメーションが表示されます。
- ②PⅢモード……………カスミとミキ、二人が相手をする二人麻雀。このモードも、プレイヤーが勝利するごとに、二人のリアルアニメーションが表示されます。
- ③四人麻雀モード……………正統派の四人麻雀です。といっても、メンバーはショーコ、カスミ、ミキの3人。3人ともキャラクターの違いがあって、ワイワイ、ガヤガヤと実ににぎやかな麻雀になります。麻雀の学習教材としても最適といえるでしょう。
なお、このモードではプレイヤーが勝利しても、リアルアニメーションは表示されません。

■ゲームのルール

スーパーリアル麻雀「PⅡ&PⅢ」は、一般的な麻雀のルールを採用しているので、二人麻雀と四人麻雀にルールの大きな違いはありません。ただし、二人麻雀では、以下のように多少ルールが簡単になっています。
(麻雀の詳細は、本書の『麻雀らくらくレッスン』編を参照してください)。

- 二人麻雀では、流局の場合のノーテン罰符がありません。
- 二人麻雀では、いくら連チャンしても、二翻しぱりにはなりません。
(四人麻雀では、5本場から二翻しぱりになります)

■ゲームのキー操作

スーパーリアル麻雀「PⅡ&PⅢ」は、以下のキーだけで操作できます。

キー	(同様に機能するキー)	機 能
		選択カーソルを上に移動する
		選択カーソルを下に移動する
		牌の指定カーソルを左に移動する
		牌の指定カーソルを右に移動する
	 , 	選択メニューの実行 及び牌の決定
		選択メニューの取消 (実行しない)
	なし	ゲームの中断

スーパリアル麻雀

Ⅱ&Ⅲ

麻雀らくらくレッスン

第1章	麻雀のこと知ってる？	2	
第2章	さあ麻雀やりましょ	8	
第3章	フツのあがり役	14	
メンゼン ツ モ	リーチ	リーチ イツバツ	ヤウハイ
門前自摸	立直	立直一発	役牌
ハイテイ ツ モ	ハイテイ ロン	リンシャンカイホウ	チャンカン
海底摸月	河底撈魚	嶺上開花	搶槓
タン ヤ オ	ピンフ	イーペイコウ	イ ツ ツ ウ
断么九	平和	一盃口	一気通貫
サンショウ	チャッ タ	トイトイ	サンショクドウコウ
三色同順	全帯么	対々和	三色同刻
サンアンコウ	ショウサンザン	ホンロウトウ	チイトイ ツ
三暗刻	小三元	混老頭	七対子
リーチ	サンカン ツ	リャンペイコウ	ジンナヒ
ダブル立直	三槓子	二盃口	純全帯么
ホンイツ	ホンイツ		
混一色	清一色		
第4章	ビッグなあがり役／役満	30	
ダイサンゲン	ダイスウ シ	ショウスウ シ	ツウイーゾウ
大三元	大四喜	小四喜	字一色
リュウイーゾウ	チンロウトウ	スウアンコウ	スウカン ツ
緑一色	清老頭	四暗刻	四槓子
テンホウ	チイホウ	レンホウ	コク シ ム ツウ
天和	地和	人和	国士無双
チュウレンボウトウ	シイサン プ トウ		
九連宝燈	十三不塔		
第5章	得点計算と支払方法	38	

第1章 麻雀のこと知ってる?

麻雀のこと、よくわかんない人のために、簡単に説明しちゃいます。やったことあるけど忘れちゃった人も読んでみてね。だいたい、知っている人は、とばしちゃってもいいのよ。

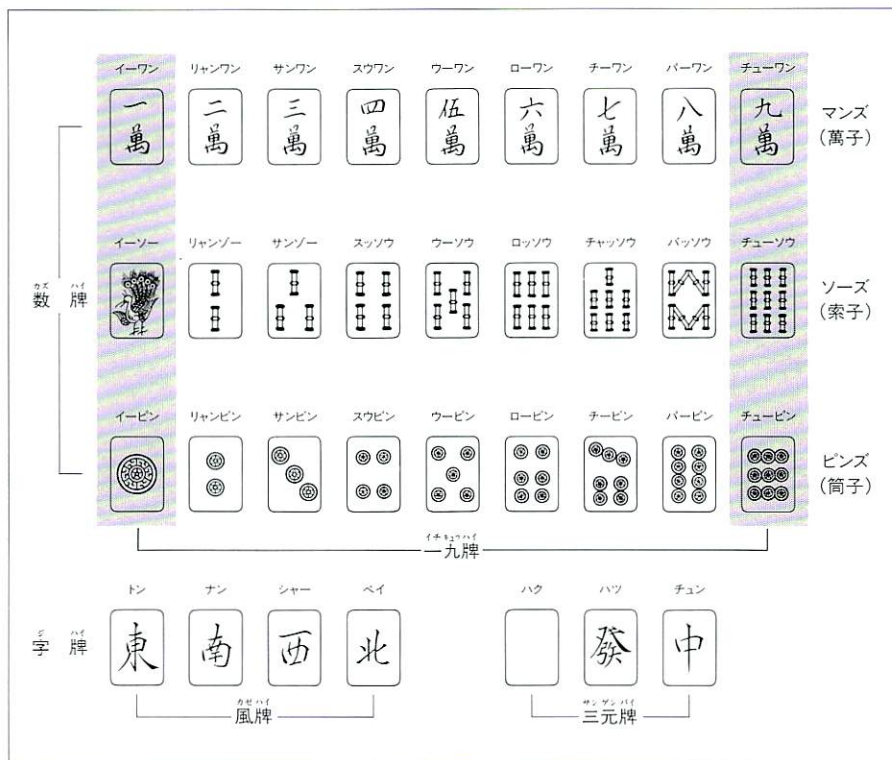
牌はぜんぶで34種類

麻雀の牌は、一から九までの数を書いてある数牌が3パターンで27種類、一文字の漢字が書いてある字牌が7種類で、あわせて34種類。みんな4枚ずつあるから、全部で136枚の牌を使うのよ。牌の数が多いんだけど、ちょうどトランプで、カードを4組いっぺんに使って遊ぶって感じなの。

3枚ずつ組み合わせる

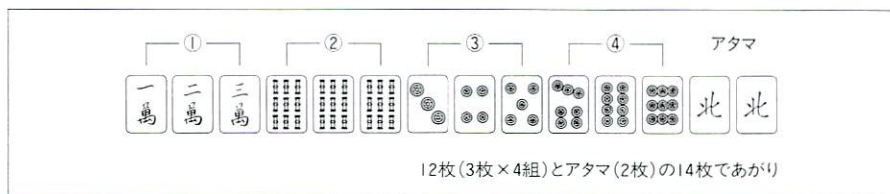
牌の組合せの基本は3枚なの。下の図を見てね。同じ牌を3枚集めてもいいし、同じ種類の数牌なら、順番が続く3枚でもいいのよ（九から一には続かないからね）。この3枚一組の牌を、メンツ（面子）っていうのよ。

シュンシ(順子)  同種類の連続する数牌	コウツ(刻子)  同じ牌を3枚 (字牌でもいいの)	×  (種類が混ざっちゃダメなのよ)
---	--	---



アタマがあればあがり

牌の組合せには、3枚の組合せ(メンツ)の他に、同じ牌を2枚集めたアタマというのがあるのよ。メンツを4組とアタマの合計14枚で牌の組合せが完成、これであがれるの。手もとに配られるのは13枚なので、あと1枚を、なんとか手に入れてあがるわけ。



メンツを作る4つの方法

じゃあ実際に3枚の組合せ(メンツ)をどうやってつくるかだけど、それにはね、4つの方法があるのよ。

①黙って集める

始めに13枚の牌が配られるでしょ(これを^{ハイハイ}配牌っていうの)、そのあと順番に1枚ずつとってきて(これを^{ハイハイ}ツモるっていうの)、いらない牌を捨てるわよね(この牌を、^{ネデハイ}捨牌っていうの)。この時に、最初っからできてたり、ツモってぐうちにメンツを作っちゃう方法よ。

②ポンをする

『あ、それポン』といって、人の捨牌をもらって同じ牌3枚の組合せ(コウツ)を作っちゃう方法。ポンしてできたコウツを見せてから、かわりに1枚捨てるの。ポンは誰の捨牌でもできるのよ。

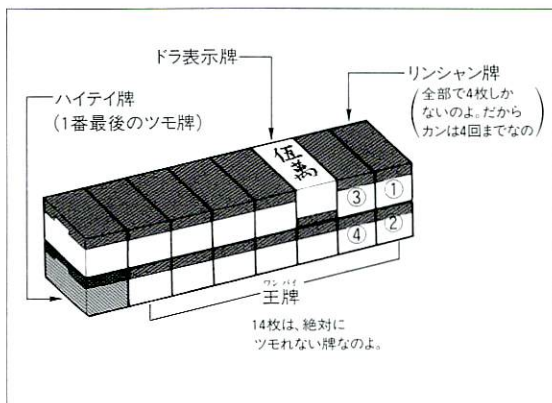
③チーをする

『チーしちゃおっかなあ』といって、人の捨牌をもらって、同じ数牌の連続する組合せ（シュンツ）を作っちゃう方法。チーしてできたシュンツを見せてから、かわりに1枚捨てるの。チーは、自分のすぐ前にツモる人の捨牌でしかできないのよ。二人麻雀はいいけど、四人麻雀の時は気をつけてね。

④カンをする

『カンだよーん』といって、同じ牌4枚の組合せを作っちゃう方法。手の中に同じ牌が4枚たまっちゃった時（暗カン）、手の中に3枚あって捨牌をもらって同じ牌4枚にした時（明カン）、ポンしてある牌と同じ牌をツモったので後からくっつけて4枚一組にした時（明カン）、これみんなカンなの。

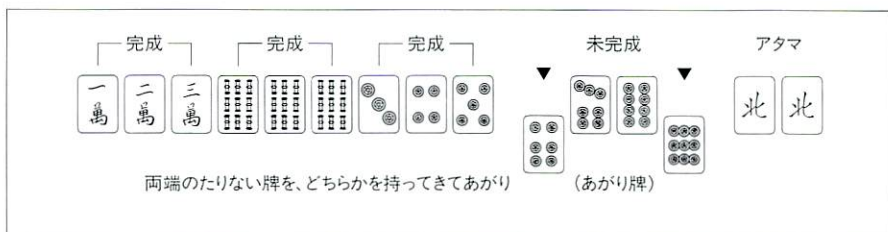
麻雀は3枚一組が基本でしょ。だから、カンした時は、残りの牌がハンパにならないように、リンシャン牌から1枚補充するのよ。捨牌をもらっちゃった時には、かわりの牌をすててね。



「ポン」や「チー」は、お手軽にメンツをつくれるんだけど、できたメンツを見せなきゃいけないし、後ででてるけど、点数も低くなっちゃうの。ポンやチーやカンをすることを、まとめて「鳴く」っていうのよ。鳴いた後は、鳴いた人の次の人からツモるのよ（途中の人はとばされちゃうの）。

テンパイまでガンバって

あと1枚であがりというところまで、牌がそろった状態を「テンパイした」というのよ(テンパイしてない状態はノーテン)。下の図では、アタマがあって、メンツが3組あるんだけど、あと一組があと1牌で完成するっていうテンパイなの。両端にくっつく牌さえ手にはいれば、あがることができちゃうんだ。このあがることのできる牌のことを、**あがり牌**っていうのよ。



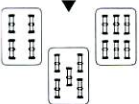
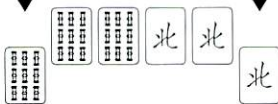
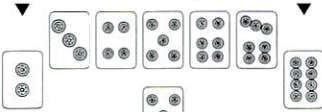
『ロン』か『ツモ』であがり

テンパイしたら、あとはあがるだけでしょ。誰かがあがり牌を捨てたら『ごめんなさい。それ、ロン』、あがり牌を自分でツモったら『ごめんなさい。ツモっ・ちゃっ・た』って言えばあがるの。ロンの時は、誰からでも上がれるのよ(チーみたいな制限はないの)。

麻雀は、早いもの勝ちなのよ。ひとりの人しかあがれないし、あがった人しか点をもらえないの。あがれなかった人は、得点できないか、最悪の時なんか点を払わなくっちゃならないのよ。あがってこそ麻雀って感じなのよ。だから、がんばってね。

あがりやすいのが最高

テンパイした時って、残り1組のメンツが未完成ってことが多いよね。ここ
で大切なのは、その未完成の牌の形によって、あがり牌の数が違うってこと。
だって、あがり牌が多い方が、あがりやすいでしょ。ほんと、もっと複雑
な待ちもあるんだよ。4組ともメンツができちゃった時は、あとはアタマだ
けよね。この時はタンキ待ちっていうのよ、あがり牌は3枚ね。それから、
テンパイの時の待ち方が決められちゃってるあがり役もあるのよ。あとで読
んでみてね。 【□ 平和 ^{ピンフ} p.20】

一方の端だけ待つ ベンチャン待ち  (あがり牌は4枚)	まんなかを待つ カンチャン待ち  (あがり牌は4枚)	どちらかをコウツ残りがアタマにする シャンボン待ち  (あがり牌は2枚+2枚で、合計4枚)	
両端で待つ、待ちの決定版 リャンメン(両面)待ち  (あがり牌は8枚)			2組の両端で待つ、華麗でバワフルな サンメン(三面)待ち  三筒 四筒の両端と六筒 七筒の両端 の2組のリャンメン待ちがでちゃうの。 だから、あがり牌が3牌なの。 (あがり牌は4+3+4で、 合計11枚のスグレモノ)

※あがり牌の数は、全部でこれだけあるってことなの。でも実際には、テンパイした時に、
もう捨てられちゃったり、ポンされてたりしたら、その分少なくなっちゃうのよ。

第2章 さあ麻雀やりましょ

麻雀は、まず最初の親を決めてゲーム開始。ホントの麻雀だと、場所決めとか親決めとか、ちゃんとやらなきゃいけないんだ。でも、私達と麻雀する時は、あんまり細かいこと気にしないことにしましょうね。

本格派の人の四人麻雀

四人麻雀は、とってもフツウの麻雀なの。だから、麻雀知ってるひとなら、誰でも遊べちゃうのよ。でも、ちょっとだけ説明しちゃうね。

親が東、子は順に南西北

麻雀にはいろいろな東南西北があるの。まずは「風」といわれてる東南西北。親が東で、子は画面では親の次から上から下に（ホントの場合は時計と逆回りに）順番に南西北となるのよ。ゲームが進むにつれて、親は画面では上から下に（ホントの場合は時計と逆回りに）に移動するけど、この関係はかわらないの。だから、親が変わるごとに自分の風も変わるのよ。

東と南の2セット勝負よ

全員が親をやっちゃうと、テニスでいえば1セットが終了よ。麻雀だからこれも東南西北でいうの。最初のセットが「東場」、次が「南場」ってわけ。四人麻雀は南場までで終り、つまり2セットマッチなの。「東三局」とかいうのは、東が場をあらわして、局の前の数字は親が変わるごとに増えていくの。だから「東一局」から始まって、「南四局」までで終りなのよ。自分の風は、画面の左端にでてるわ。この二つを、おぼえておくといいいことあるわよ。だってこれ、役牌になるんだもん。

【⇒ ^{ヤクハイ}役牌 p.16】

とにかく親は特別なの

親って大変なんだってこと、なってみてわかったわ。とにかく子の時と責任が違うのよね。親はあがったら、子の得点の1.5倍ももらえるのよ、いいでしょ。でも子の誰かがツモあがりしちゃったら、他の子の倍も払わなくっちゃならないのよ、つらいでしょ。緊張感がちがうのよね、子の時と。やっぱり、麻雀は親の出来不出来で、決まっちゃうって感じよね。

連勝すればずっと親よ

親は連勝すると、ずっと親でいられるの(連^{レン}チャンっていうのよ)。それで、みんな親になるとガンバっちゃうのよ。誰もあがれなくて、流局になった時には、東場ならテンパイしていれば、南場ならいつでも、連チャンできちゃうの。連チャンすると、右のように表示されるの。この数字が1なら一本場、2なら二本場っていうの。あがりの点数も、連チャンするごとに300点ずつ高くなっちゃうのよ。

連チャンの表示



これは二本場の表示なのよ。

この棒は、点棒といってホントに麻雀する時に使うチップみたいなもののなの。

サドンデスの二人麻雀

二人麻雀は、二人しかいないから西とか北の風はないけど、ほかは四人麻雀とほとんどいっしょよ。ただ、ゲームの終り方がちょっと違って、サドンデス方式なの。つまり勝負がつくまで、東場と南場を繰り返しながら、テッテイ的にやるわけ。あなたは、持点が0になったらそこで終り。私達はどうなるかって?。それはねえ、まあ、やってみてね。

あがりについてのルール

麻雀って、あがっちゃえばいいんだよね。でも、あがりについてもルールがあるの。知らないとかあがれないのよ。大切だから、おぼえていてね。

最低でも一翻の役が必要

麻雀をやるには、やっぱりあがり役を知らないとか困るのよね。だって、どんな時だって、1^{フツ}翻以上の役がないとかあがれないんだもん。翻っていうのはね、役ごとに決まってる難易度みたいなものよ。翻が多いほど得点が高くなるの。

五本場からは二翻しぱり (四人麻雀だけ)

親が勝ち続けたりして、「5本場」になっちゃうと、あがりの条件が、もっとキビシクなって、2翻以上の役がないとかあがれなくなっちゃうのよ。

一人しかあがれないの (四人麻雀だけ)

一度には、ひとりの人しかあがれないの。フツーは問題ないんだけど、誰かの捨牌で、ふたり同時に『ロン』なんてことが、あったりするわけ。こんな時は、あがり牌を捨てた人に、ツモ順に近い人だけがあがれるのよ。せっかく『ロン』したのに、あがれなかったヒトは、ちょっとくやしいよね。

ノーテンの人は罰金よ (四人麻雀だけ)

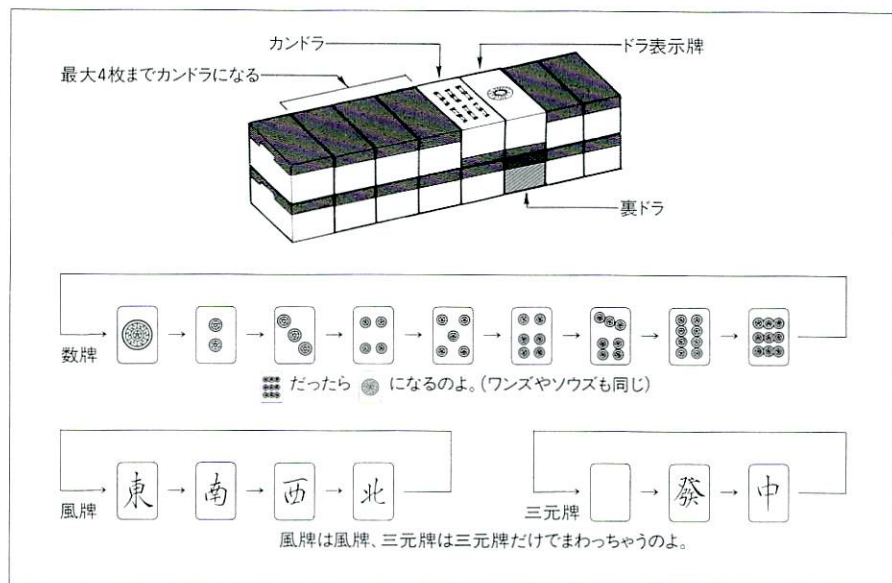
誰もあがれないで終わった時には、ノーテンだった人は、テンパイしている人に、『ごめんなさい代(ノーテン罰符)』を払わなくちゃいけないのよ。ノーテンの人が3,000点分をだしあって、テンパイしてる人に分配するの。

ドラがあるとラッキー

ドラ牌^{ハイ}というのは、その牌を使ってあがると、1枚について1翻^{ハイ}ついちゃうという特別の牌なのよ。すごい、ボーナスでしょ。でも、ドラ自身は、役じゃないから、ほかの役がないとあがれないのよ。

次の牌が本当のドラよ

本当のドラは、表示されているドラ牌^{ハイ}の次の牌なのよ。だってこうしないと、せっかくの私の大好きなドラが、1枚減っちゃうでしょ。「次の牌」には約束があるから、まちがえないでね。



リーチの時だけの裏ドラ

リーチしてあがった時は、フツのドラだけでなく、その下の牌もドラになるの。だから、「裏ドラ^{ウラ}」っていうのよ。【⇒ リーチ p.15】

カンしたら増えるのよ

カンすると、フツのドラのとなりの牌もドラになるの。増えたドラは、カンした人だけでなく、全員に有効なのよ（カンの裏ドラ^{ウラ}はないのよ）。

こんな時はノーゲーム

ゲームの途中で、次のようになったら流局^{リュウキョク}、つまりノーゲームになるの。親はそのままよ（連チャンするわけ）。

同風連打

………最初の一巡で、みんなが同じ風牌^{カゼハイ}を捨てたら、『え、うそー』って感じて流局。風牌（東・南・西・北）じゃなきゃだめよ。

四人リーチ

………4人目の人がリーチできたら、『よかったね』ってお疲れ様の流局。他の3人がリーチなんて、やってらんないわよね。

三人あがり

………一人の捨牌^{スチハイ}で、残りの3人がいっぺんにあがったら、『信じらんない』ことだから流局。あたり牌を捨てた人は、超ラッキーよ。

四カン流れ

………2人以上の人が合わせて4回カンをするか、1人が4回カンをしている時に（これってスゴいんだよ）他の人がカンをしたら流局。

九種九牌流れ

………親なら配牌^{ハイバイ}で、子なら第一ツモで、一九字牌^{イチキョウジハイ}が9種類以上あったら、『これじゃあねえ』っていって、流局にできるの。でもこれ、このゲームでは私たちだけの特権で、あなたはできないの。ゴメンナサイね。

第3章 フツーのあがり役

麻雀には、いろんな役があるから、気に入った役からおぼえてね。役の点数は、「^{フアン}飜」っていうのでみるの。この飜が多いほど高い点で、飜が増えるごとに点数が倍になるのよ。あがり点数の詳しいことは、第5章をみてね。でも点数は、コンピュータが計算してくれるから平気よ。

メンゼン ツ モ
門前自摸

1飜役(メンゼン役)

ポンもチーもカンもしないで、ツモってあがる

(鳴いたらダメ)



あがり牌



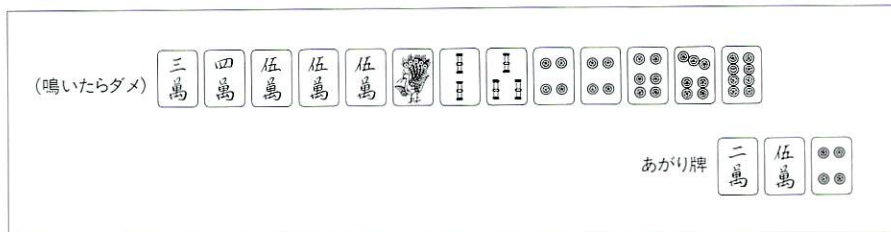
メンゼン ツ モ
門前自摸は、麻雀の基本なのよ。「鳴かない」で、つまりポンもチーもカンもしないで、あたり牌も自分でツモってあがるわけ。全部一人でするっていうのがこの役の特徴なの。そのかわり、牌の組み合わせ方なんかは、なんでもいいのよ。ここで注意！ この役では、『ロン』っていった他のひとの捨牌ではあがれないの。絶対に忘れないでね、全部あなた一人でするのよ。

この後、いろいろな役のことが出てくるんだけど、その中に「メンゼン」っていう言葉がでてくるけど、これは^{メンゼン ツ モ}門前自摸のメンゼンのこと。「メンゼン役」ていうのは、「鳴いちゃいけない」「鳴いたらその役にならない」って意味なのよ (もちろん、『ロン』はできるのよ)。

リーチ
立直

1飜役(メンゼン役)

テンパイを宣言してあがる



メンゼンでテンパイしたら、『私はテンパイしてますよ』って宣言するのがリーチなの。こうすれば、「リーチしたこと」が役になって、他に役がなくなってもロンあがりできるのよ。リーチしたら、後はあがるだけだから、あたり牌がでくるまで「ツモって捨てる」をくりかえすの。ポンやチーもできないのよ。あたり牌が変わっちゃうようなカンもダメ(上の例だと、 カンすると  であがれなくなっちゃうでしょ)。誰かが、あたり牌を捨てたら『ロン』!。ツモった時は、リーチとメンゼンツモ(門前自摸)で2飜になるわ。それに、裏ドラという特別のドラもあるんだ。リーチするには、1,000点いるのよ。あがれば戻ってくるけど、他の人があがるととられちゃうの。

リーチ イッパツ
立直一発

1飜役(メンゼン役)

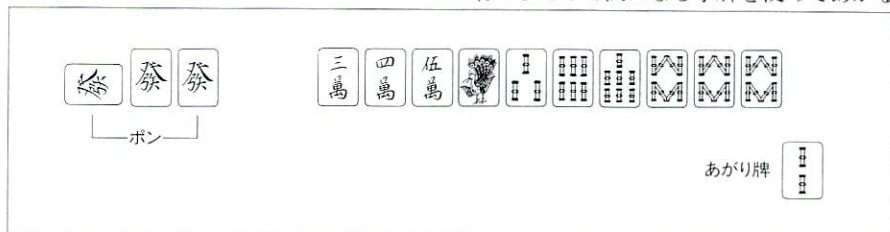
リーチした直後の一巡以内にあがる

リーチしたあと、次に自分のツモの順番がまわってくるまでに、あがつちゃうと立直一発(リーチ イッパツ)といって、さらに1飜アップの2飜になるの。最初のツモで、あがれば、メンゼンツモ(門前自摸)もついて3飜なんだ。でも他の人にポン・チー・カンされちゃうと、立直一発(リーチ イッパツ)はなしになっちゃうのよ。

ヤクハイ 役牌

1翻役(2翻の時も)

集めるだけで役になる字牌を使ってあがる



ヤクハイ
役牌はいいわよ。ポンでもカンでも、もちろんアンコでも、とにかく集めちゃえばいいの。集めれば役になるから、あとの牌の組合せはどうでもいいし、鳴いたって関係ないの。『ラッキー、ポン!』の気持ち、わかるでしょ。

字牌は、こんな時に役牌なっちゃうのよ。

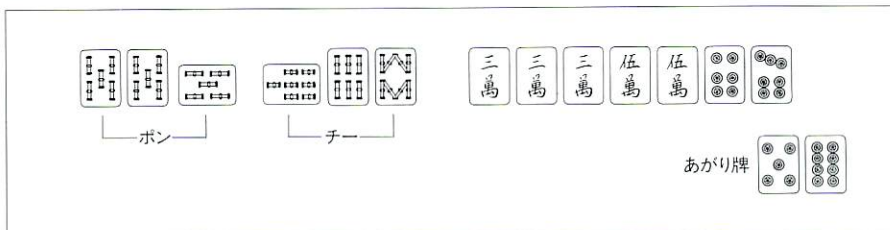
- ①三元牌……………   はいつでも役牌。
- ②場の風……………東場なら 、南場なら  が役牌。
- ③自分の風……………二人麻雀だと親は 、子は  が役牌。
四人麻雀だと親は 、他の人は画面の
親の次から上から下に順番に    が役牌。

ヤクハイ
役牌はひとつで1翻になって、集めた分だけ役が増えてくの。ヤクハイ
役牌を2種類集めれば2翻ってわけ。それから、場の風と自分の風が重なることがあるでしょう。そんな時は、ヤクハイ
役牌1種類で2翻になるの。チャンスは2回しかないけど、「東場の時に東」の人は 、「南場の時に南」の人は  が、2翻の役牌になっちゃうのよ。これけっこう迫力なのよね。

タンヤオ 断么九

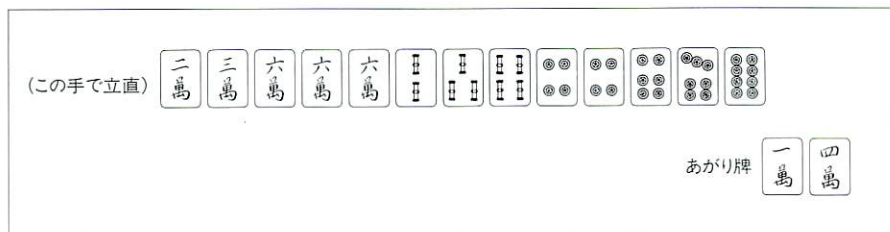
1 飢役

一九牌や字牌をまったく使わずにあがる



タンヤオは、一九牌や字牌をまったく使わないで、二から八までの数牌だけを組み合わせる役なのよ。つかえる牌が多いし、鳴いてもいいし、牌の組合せも自由なの。とにかくあがりたいたいなあと思う時なんかには便利よね。

1飢で安い点数なんだけど、たよりになるんだもん。それから、タンヤオは、他の役とくみあわせたり、ドラがあったりすると、けっこう高い手にもなっちゃうんだよ。「タンヤオ、ドラ3」なんて満貫(4飢)なんだから、『なによそれ』って感じ。



タンヤオをやろうとしている時、字牌はいいんだけど、一九牌がくつついちゃうことがあるのよ。上の図みたいな手で、リーチしたとするでしょ。これだと、四萬だけじゃなくて、一萬もあたり牌になっちゃうのよ。一萬であがっちゃうと、タンヤオがついてくれないのよね。

ピンフ 平和

1 飜役(メンゼン役)

シュンツ (連続する3枚の数牌)の組合せだけであがる

(鳴いたらダメ)



あがり牌



数牌の一二三とか四五六なんていう組合せ(シュンツっていうのよ)だけを集めてあがっちゃうのが、ピンフって役。おほえやすい役でしょ。同じ牌を3枚集める組合せがあったらダメなのよ。それと、ちょっとウルサイ約束があるんだけど、大切だからよく見といてね。

①メンゼン役……………チーしたらダメよ。

②リャンメン待ち…………… と  を持っていて、 と 

であがるみたいに、未完成のシュンツの両側があたり牌になってないとダメなの。

③アタマに注意……………アタマは字牌でもいいんだけど、役牌は使っちゃいけないの。

ヤクハイ
【□ 役牌 p.16】

私思うんだけど、ピンフって麻雀の役のなかではテイバンよね。麻雀おほえはじめた時、はっきり言って『ピンフなんて安い役のひとつ』なんて思ってたけど、実は違ったのよ。いろんな、なんていうのかなあ、そう可能性みたいなものを持ってるのよ。

ピンフと相性のいい役って、リーチやタンヤオだけじゃなくて、他にもたくさんあるのよ。だから、あなたも大切にね。

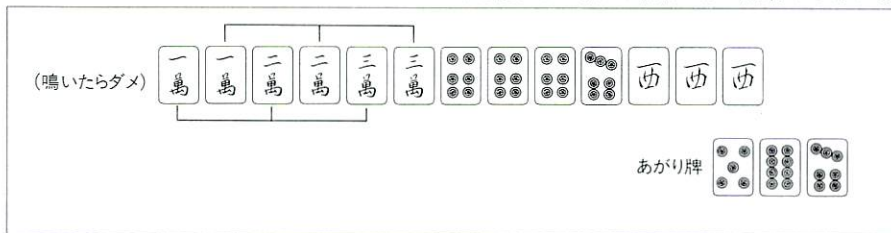
ピンフ と 一盃口	(1 飜) ……	合計 2 飜
ピンフ と 一気通貫	(2 飜) ……	合計 3 飜
ピンフ と 三色同順	(2 飜) ……	合計 3 飜
ピンフ と 二盃口	(3 飜) ……	合計 4 飜
ピンフ と 純全帯么	(3 飜) ……	合計 4 飜
ピンフ と 清一色	(6 飜) ……	合計 7 飜 (ハネ満)

イーペーコウ

一盃口

1飜役(メンゼン役)

同じシュンツ(連続する3枚の数牌)を2組集めてあがる



上の図みたいに、   を2組集めちゃえば、イーペーコウであがれるの。メンゼン役だから、鳴いちゃいけないんだけど、この2組以外の組合せは、なんでもいいのよ。

イツウ 一気通貫

2飜役(鳴いたら1飜)

1種類の数牌で、一二三・四五六・七八九と組合せてあがる

(鳴いたら減点)

八萬	八萬	三萬	二萬	一萬	四萬	五萬	六萬	七萬	八萬	九萬	三萬	二萬	一萬	四萬	五萬	六萬	七萬	八萬	九萬
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

あがり牌

八萬	三萬	八萬
----	----	----

ワンズ、ソウズ、ピンズのどれでもいいんだけど、1種類の数牌だけで、一二三・四五六・七八九の3つの順番になる組合せをつくるの。これで、^{イツウ}一気通貫のできあがり。この一から九には、他の種類の数牌が混じっちゃあダメなのよ。これキレイだから、ついそろえなくなっちゃって、減点(1飜下がっちゃうの)になるのはわかってるんだけど、鳴いちゃうのよね。

サンショク 三色同順

2飜役(鳴いたら1飜)

3種類の数牌を使って、同じ順序を組合せてあがる

(鳴いたら減点)

四萬	三萬	二萬	一萬	四萬	三萬	二萬	一萬	四萬	三萬	二萬	一萬	四萬	三萬	二萬	一萬	四萬	三萬	二萬	一萬
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

チー

あがり牌

三萬	二萬	一萬
----	----	----

例えば「三四五」の組み合わせで決めたとするでしょ。そうしたらワンズ、ソウズ、ピンズの3種類の全部で、その組合せをつくるの。それが^{サンショク}三色同順。これだけだと2飜なんだけど、他の役と相性がいいのよ。ピンフやタンヤオと組み合わせてもいいし。一九牌を使って^{サンショク}三色同順をやっていて、運がいいと、^{オヤンタ}全帯么や^{ジュンチヤン}純全帯么もついちゃうことがあって、もうヤッターって感じ。

チャンタ 全帯么

2翻役(鳴いたら1翻)

一九牌と字牌を含んだ組合せであがる

(鳴いたら減点)



あがり牌



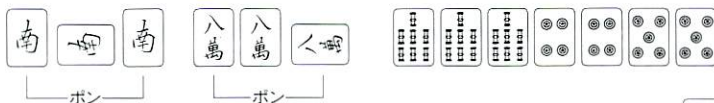
この役の一九牌は、 っていう組合せだけじゃなくて、 みたいなにも使えるから安心よ。この^{チャンタ}全帯么は、字牌も使えるから、わりと楽かな。でも、ツイてない時には、けっこうシビア。だって、鳴いちゃったら、たった1翻なのよこれ。逆に、ツイてる時には、字牌なんかいらなくなっちゃうくらいなのよ。

【⇒ ^{ジュンチャン}純全帯么 p.28】

トイトイ 対々和

2 翻役

同じ牌を3枚ずつ4組集めてあがる



あがり牌



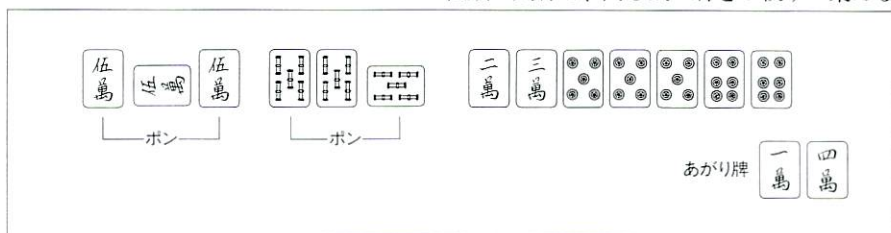
同じ牌を3枚集めるっていう組合せだけであがると、この^{トイトイ}対々和になるの。

なんという組合せがあっちゃダメなんだ。簡単にいうと、ポンを4回してあがる役。もちろん、自然に集まってアンコになっちゃったら、それでいいの。必ずポンしなけりゃいけないって、いうわけじゃないんだから。カンでもいいのよ、だって3枚以上あるじゃない。

サンショクドウコウ 三色同刻

2 飜役

3 種類の数牌で、同じ数の牌を 3 枚ずつ集める

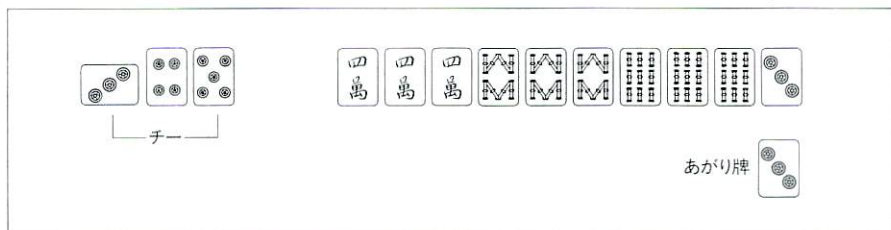


アンコでも、ポンでもいいから、3 種類の同じ数字の数牌を 3 枚ずつ集め
サンショクドウコウ
 ちゃえば三色同刻。覚えやすい役よね、これで 2 飜なの。自然に集まっちゃ
 うというのは、ちょっと無理だから、元気にポンするんだ、私の場合。

サンアンコウ 三暗刻

2 飜役

アンコを 3 組集めてあがる

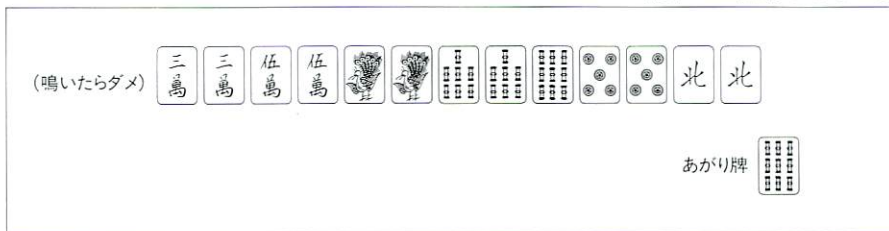


どんな牌でもいいから、アンコを 3 組集めればあがるの。これが三暗刻で、
サンアンコウ
 2 飜の役。アンコ 3 組の他は、どうでもいいのよ。上の図ではチーしている
 けど、これがもしポンだったら、トイトイ 対々和もついてプラス 2 飜なんだ。もう 1
 組もアンコだったらどうなるかって？。それは、別のページを読んでね。
 暗カン^{スウアンコウ}はアンコとして認められるの。だけど、明カンしちゃったら、カンす
 る前にアンコだったとしても、ダメだめなのよ。 【⇒ 四暗刻 p.33】

チイトイツ 七対子

2飜役相当(メンゼン役)

2枚ずつ7組集めてあがる

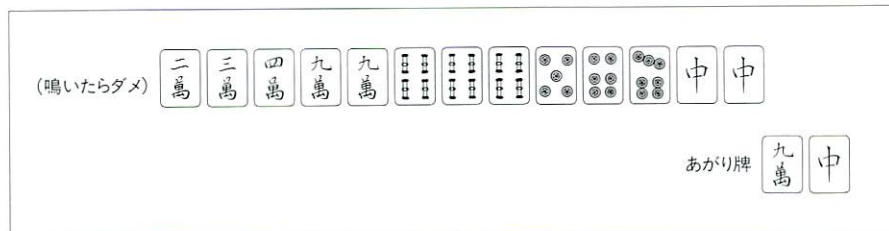


同じ牌を2枚集めたものを対子っていうんだけど、その対子が7組なので^{チイ}
^{トイツ}対子っていうのよ。2個ずつ集めるから、ニコニコともいうのよ。2枚ずつ
集めるんだから、とうぜんポンもチーもできないの。この役ちょっと変わっ
てて、あがり点がフツウじゃないの。だいたい2飜分なんだけど、少し安い
のよ (50符1飜)。でも5飜以上の役の時は、ちゃんと2飜と数えるの。

リーチ ダブル立直

2飜役(メンゼン役)

最初の捨牌でするリーチ

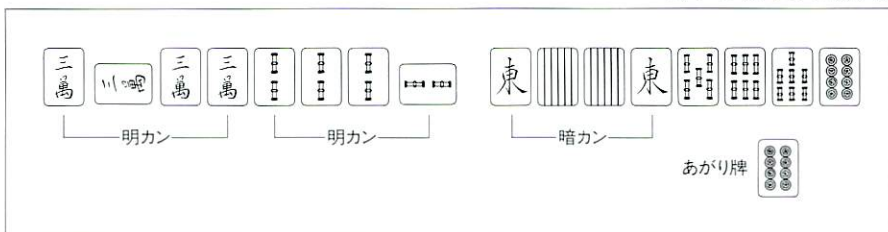


配牌か最初のツモでテンパイしていて、最初の捨牌でかける^{リーチ}リーチのこと。
普通の^{リーチ}リーチの倍の2飜になるのよ。それでダブル立直、略して「ダブルリー」
なんて言うわけ。親はいいんだけど、子の時で最初のツモの前に、ポン・チ
ー・カンをされちゃうと、この役にならないの。その時は、ただのリーチな
んだ。

サンカン ツ 三槓子

2 槓役

カンを3回してあがる

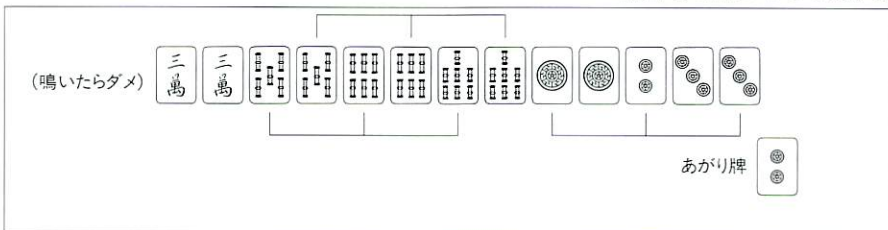


カンって、けっこう大変でしょう。^{サンカン ツ}三槓子は、その大変なカン^{スウカンナガ}を3回もできた人の役。カンが3つあれば、あとのあがり方は何でもいいの。でも注意がひとつようなのは、4回目のカン^{スウカン ツ}を他の人にされちゃうと「四槓流れ」といって、勝負なしになっちゃうの。もしも4回、一人でカンしてあがっちゃうと役満よ。
【⇒ 四槓子 p.34】

リャンペイ コウ 二盃口

3 槓役(メンゼン役)

一盃口を2組つくってあがる



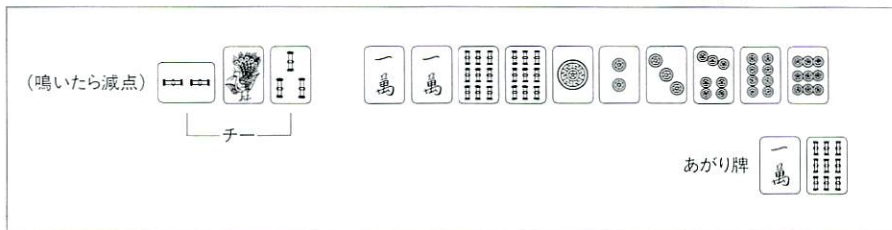
^{イーペイコウ}一盃口を2組つくるっていうのは、けっこう大変なのよね。だから^{イーペイコウ}一盃口は1槓^{リャンペイコウ}だけど、二盃口は「1 + 1 = 2」じゃなくて3槓なの。鳴いたら、役がなくなっちゃうのは、ちょっとキツイわね。あがった形は、2枚ずつ7組だから、七対子と同じだけど、中身の濃さが違うわよ。

ジュンチャン

純全帯么

3飜役(鳴いたら2飜)

一九牌を組合わせてあがる



一九牌で、 とか とかだけを、組合わせる役よ。鳴いたら2飜に減点よ。字牌を使えない分、全帯么よりキビシイわけ。でも、 なんていう組合せが使える分、役満の清老頭より楽かな。

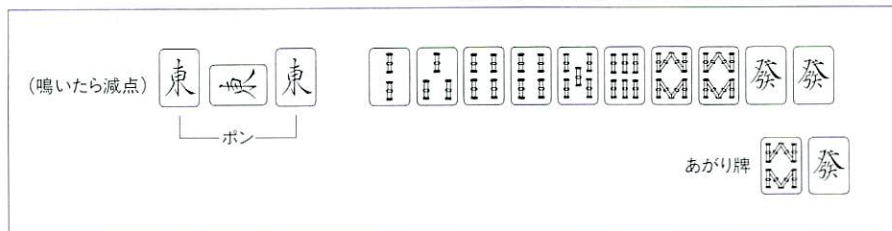
【◇ 清老頭 p.33】

ホンイツ

混一色

3飜役(鳴いたら2飜)

字牌と、1種類の数牌だけの組合せであがる

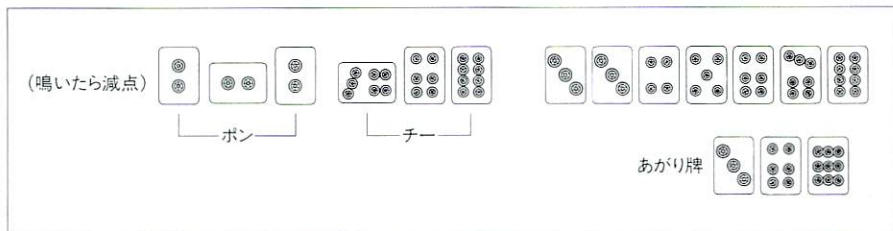


1種類の数牌を集めるんだけど、字牌はベツモノとしてゆるしちゃうって感じの役なの。できちゃうのよこれ、意外に簡単に。私、大好き。途中で鳴くと、2飜に減点なんだけど、役のある字牌をポンしたりすれば、その分とりもどせるから平気よ。それから、字牌が入らなければもっと高い清一色って役になっちゃうのよ。

チンイツ
清一色

6翻役(鳴いたら5翻)

1種類の数牌だけの組合せであがる



混一色^{ホンイツ}の上級生の役よ。カンペギに1種類の数牌だけであがらなけりゃいけない。字牌が入ったらダメなのよ。鳴かないであがれば6翻(ハネ満)、鳴いて減点でも5翻(満貫)になっちゃうっていう、超たのもしい役なんだよ。役づくりも簡単だしね、同じ種類の牌だけ集めればできちゃうんだから。

でもね、この役、問題がないわけじゃあないのよ。同じ種類の牌ばかりになるでしょう、そうするとあがり方が何種類もあるわけ。鳴かないで13枚まるまる持っている場合なんか、もう大変。どうしていいか、もうわかんない。フリテンってあるでしょう、これもこわいし、イヤになっちゃうの。でも私、やめられないわ。

【^{チヨウレンボウトウ} 九連宝燈 p.36】

他にもあがり役があると思うんだけど、私知らないの。
悪いんだけど、次のあがり役はなしにしてね。ごめんなさい。

- ・オープンリーチ
- ・一色三順
- ・三連刻／四連刻
- ・小車輪／大車輪
- ・流し満貫

第4章 ビッグなあがり役／役満

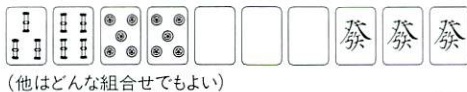
あがり方とか牌の組合せ方が特別に決められた役が役満^{ヤクマン}よ。あがった時の点数もビッグで、親で48,000点、子で32,000点。役満は、どれもとってもきれいな役だから大好きなんだけど、めったにあげられないんだな、これが。それから、役満はビッグだから、他の安い役なんかと重ならないのよ。

『^{トイトイ}対々和、^{ダイサンゼン}大三元』とか、『^{テンホウ}天和、ドラ1』とか、そんなのやめてよね。でも、役満どうしは重なって、『^{スウアンコウ}四暗刻、^{ツウイーソウ}字一色』なんて、ダブル役満の超ビッグな役ができちゃうのよ。もち、得点もダブルよ。

ダイサンゼン
大三元

役 満

三元牌の全部を3枚ずつ集める

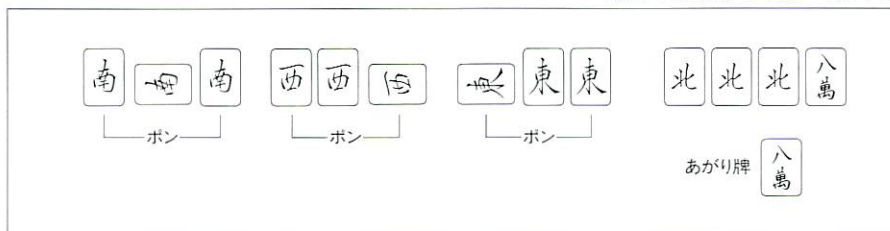


一番ポピュラーな役満がこの^{ダイサンゼン}大三元なの。ポンでもなんでもして、とにかく三元牌 (・ ・) 全部を集めちゃえばいいわけ。簡単でしょ。でも、できそうでなかなかできない役なの。三元牌がなければはじまらないし、あっても1枚じゃポンもできないもん。それにね、2種類をポンなんかしたら大変。みんな警戒しちゃって、残りの1枚なんか絶対捨ててくれないんだ。

ダイスウ シ 大四喜

役 満

風牌の全部を3枚ずつ集める

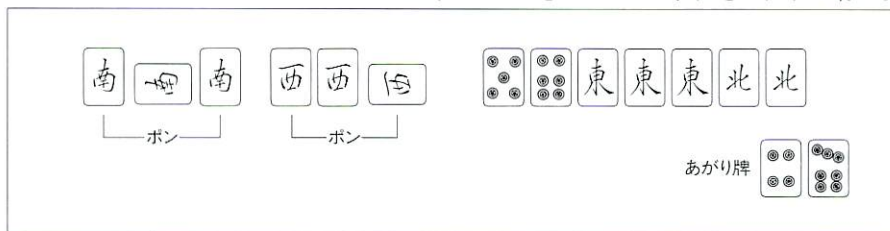


あがり方は簡単で、とにかく風牌（東・南・西・北）を集めればいいの。4種類集めるワケだから、3種類ですむ大三元とくらべるとちょっと大変かな。集め方は、もちろんカンでもいいの。でも、華麗よね、この大四喜って役。やってることがバレやすい役なんだけど、やると決めたらイッキにいかないとダメよね。

ショウスウ シ 小四喜

役 満

風牌のひとつをアタマとし、他を3枚ずつ集める

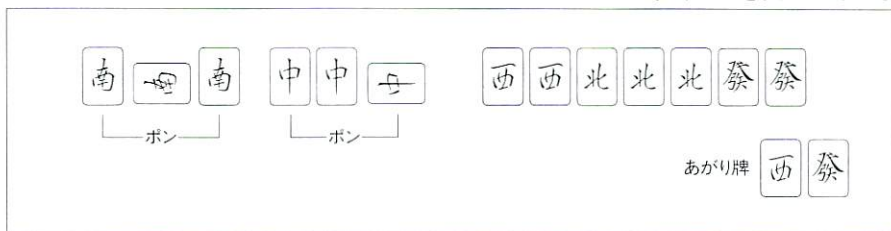


これはね、はっきり言ってオマケなの。大四喜とほとんど同じなんだけど、風牌（東・南・西・北）のうち3枚ずつ集めたのは3種類で、残りの1種類は2枚しかないの、アタマにしちゃったケースよね。でも、ここまでやったからまあいいかって感じで、役満！。

ツイーソウ
字一色

役 満

字牌だけを使ってあがる

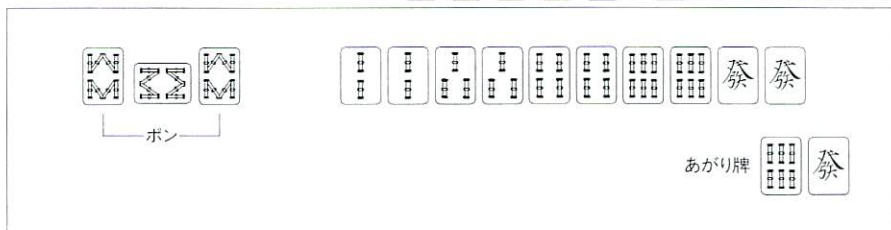


とにかく字牌が大好きで、他の牌なんか興味がないって感じの役ね。字牌には、・・・・・の7種類があるんだけど、このうちの4種類を3枚ずつ集めて、もう1種類をアタマにするわけ。配牌で、字牌ばっかりきた時なんか、開きなおっちゃうのもいいかもね。

リュウイーソウ
緑一色

役 満

、、、、と だけを使ってあがる

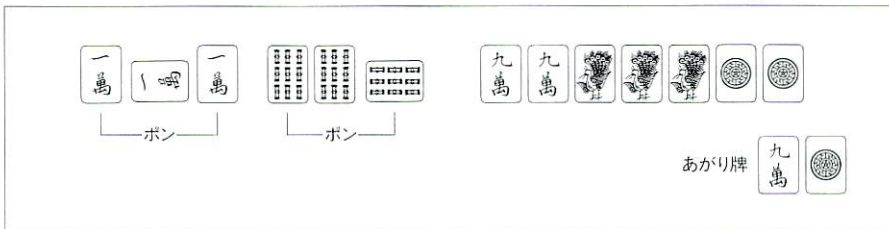


ソウズの牌って、緑色中心のデザインでしょ。そのなかで、緑色だけの牌は、・・・・の5種類だけ。あとはどっかに赤が使っているんだ。この5牌に、これも緑色の を入れた6種類の牌だけ使えば、全部が緑色だけでキレイでしょ。それで役満なんだ。それから、 はアタマでもいいから、必ず使ってね。 がないと、^{リュウイーソウ}緑一色にならないのよ。

チン ロウトウ
清老頭

役 満

一九牌だけを使ってあがる

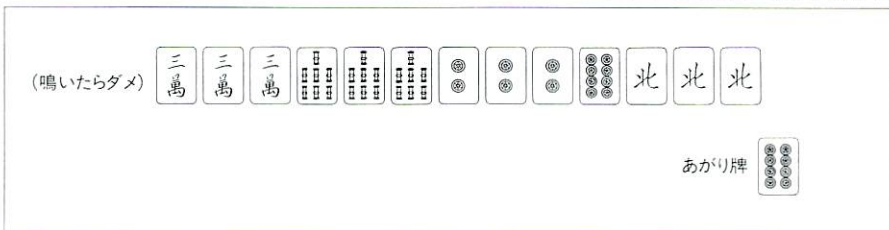


これ役満なのって感じしない？。地味よね、なんか。でも、考えて見ると、一九牌っていうのは、・・・・・の6種類しかないから、7種類ある字牌を集める字一色より難しいのよ。それに、この地味っていうのが、目立たなくてけっこういいじゃない。私、好きだわ。

スウ アンコウ
四暗刻

役満(メンゼン役)

アンコを4組そろえてあがる

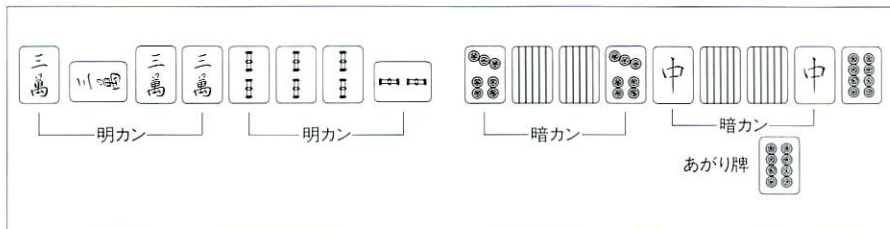


ガマンするといいことあるよっていう役。ボンしちゃダメよ。強い意志が必要なの。黙ってアンコを集めで、ニッコリ笑うって役ね。意外にできちゃうのよね、運がいいと。

スウカン ツ 四槓子

役 満

カンを4回してあがる

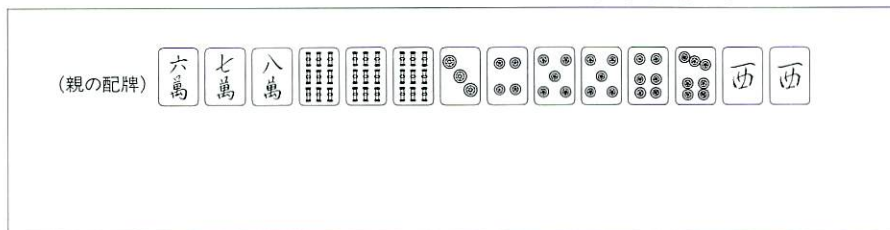


これは迫力があるわね。『カン』『カン』と4回も叫んであがるんだもの。それに、普通はあがって14枚なのに、この^{スウカン ツ}四槓子はあがった時に、4枚多い18枚。けっこう、目立つわよ。でも、途中で他の人にカンされたら、この役はもうできないし、4回目のカンを、他の人にされちゃうと「^{スウカンナガ}四槓流れ」で、勝負なしになっちゃうから、ほとんどできない役なんだ。

テン ホウ 天和

役満(メンゼン役)

親が、配牌の時にあがっていた



親のA子が、配牌を見ている。『何から、捨てようっかなあ……』『あれ、捨てんのないじゃん。』『やだこれ、上ってる!』『ねえ、最初からあがってたら、なんか役よね?』『ねえ、もしかしたら、^{テンホウ}天和じゃない?』『これって、たしか役満よね?』『やったあ、役満!』『ねえ、親の役満って何点だっけ?』『ねえ、ねえ、……。』興奮して叫び続けるA子。ヒンシュク。

チイ ホウ
地和

役満(メンゼン役)

子が、最初のツモであがってしまった



あがり牌



(どちらかをツモる)

子が最初からでテンパイしていて、最初のツモであがっちゃうという、ラッキーな役よ。ようするに天和の子ども版ね。でも、自分最初のツモの前に、ポンやチーやカンをされちゃったら、残念だけどこの地和にはならないのよ。

レン ホウ
人和

役満(メンゼン役)

子が、最初のツモの前にロンあがりできた



あがり牌



子が最初からでテンパイしていて、最初のツモの前に、他の人の捨牌であがっちゃうという、これもラッキーな役よ。地和はツモあがりだけど、この人和はロンあがりというわけ。ちゃんと区別があるの。でも、そんなこと気にしなくてもいいじゃない。ポン・チー・カンがない時に、最初のツモの前や、そのツモであがれば、どっちにしても役満なんだから。

コク シ ム ソウ 国士無双

役満(メンゼン役)

一九牌と字牌の13枚全部とアタマを集めたあがり



これは、13種類ある一九牌と字牌を1枚ずつ全部集めるとできる役なの。これソウトウ変わっていて、3枚ずつ4組とアタマという麻雀の基本からはハズレているわけ。でもこうやって集めると、13種類ある一九牌と字牌の全部があたり牌になるんだ。それで、役満。オマケもあって、牌がダブっちゃった時には、それをアタマにして、足りない牌でもロンできるのよ。

チュウレン ボウトウ 九連宝燈

役満(メンゼン役)

清一色で、数牌の一と九を3枚ずつと二～八を一枚ずつ集める



ワンズ・ソウズ・ピンズのどれか1種類だけを集める^{チンイツ}清一色って役があったでしょう。これは、その^{チンイツ}清一色の超デラックス版なの。あたり牌が、スゴク多くて、

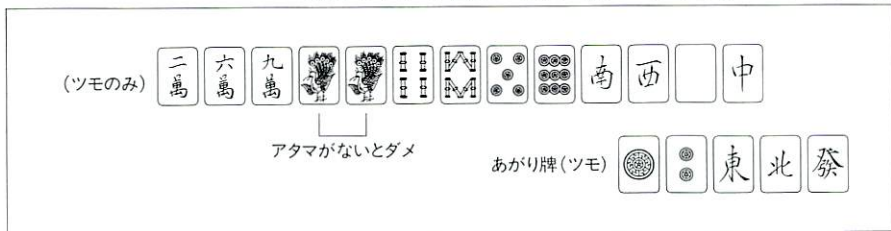
一萬	~	九萬
----	---	----

のどれでもあがれちゃうのよ。こんな超キレイな形でなくとも、一と九が3枚ずつあって、二から八がすべて使ったらいいんだって。でも気をつけてね。鳴いたら、ただの^{チンイツ}清一色、^{チュウレンボウトウ}九連宝燈にならないのよ。

シイサン ブトウ 十三不塔

役満(メンゼン役)

配牌でアタマを除いてポンもチーもできないバラバラの形



『なにこれ、アタマがあるだけで、残りはバラバラ。ポンもチーもできないじゃない』。こんなふうに、ゼンゼンツイてない時ってあるでしょう。そんな人のための役満なのよ。親の時は配牌、子の時は最初のツモで、こんな形になったら、イッキに大逆転で、『アッガリー』というわけ。この役は、特別だから天和や地和なんかとは重ならないのよ。それから、子の時に最初にツモる前に、ポン・チー・カンがあたったら、十三不塔はみとめられないのよ。そうになると、どうなるかわかる？。そう、最悪のゴミ手になっちゃうわけ。

でもさあ、忘れちゃうのよね、この役。それに、気がついてもし、何となく確信が持てないのよね、『これでいいのかなあ』って。でも、めったにできる役じゃないし、まあいいか。

第5章 得点計算と支払方法

『やった、ロン』ってあがってみても、点数がわからないと、ピンとこないものがあるのよね。いくらコンピュータが、計算してくれるっていってもね。そこで、ここではあがり点の計算方法に、チャレンジしちゃいましょう。

これがだいたいの得点

麻雀って、けっこう複雑な計算して点数を決めるのよ。なんてったって中国四千年の歴史だもんね。でもね、だいたいの目安があって、これ知ってるだけで、ぐーんと楽しくなるのよ。『この役をやれば、逆転トップ!』なんて、わかつちゃうから。ホントの点数は、最後のページの得点一覧表をみてね。

- ① 1 飜のあがり点は、1,000点。
- ② 飜が増えるごとに倍になるの（2 飜で2 倍、3 飜で4 倍、4 飜で8 倍）。
- ③ 親なら5 割増。
- ④ 4 飜までの最高点は、子が8,000点、親が12,000点。（これ以上にはならないのよ）

いくら払えばいいのかな

あがった人の得点は、ロンあがりか、ツモあがりかによって、あがり点の払い方が違うの。きびしいルールがあるのよ。あがらせた人は、責任をとらなくちゃいけないの。それから、親が連チャンしている時は、1 本場について、300点を得点に上乗せして（3 本場なら、 $300 \times 3 = 900$ 点）、払うことになっているの。

ロンあがり……あがり牌を捨てた人が全額を払うのよ。

ツモあがり……親がツモってあがったら、子が1/3ずつ払うの。

子がツモってあがったら、親が1/2、他の子が1/4ずつ払うの。
割り切れない時は切上げよ。その支払方法も決まっているの。

ちゃんと計算しちゃお

じゃあ、あなたの得点を、正確に計算しちゃいましょう。4 ^{ファン} 翻までの得点は、次の方法で計算できちゃうのよ。ヒマがあったら、やってみてね。

①あがり点の計算

下の表を見てあがり点を計算してね。「基本点」、「組合せ方の点」、「あがり方の点」の全部を合計するの。最後に10点単位に切上げて、できあがり。

A. 基本点

基本点	メンゼン	30点
	それ以外	20点

七対子のあがり点

あがり点	ロンでも ツモでも	50点
------	--------------	-----

これだけ例外なのよ！

B. 組合せ方の点

アタマ	役牌のみ	2点
	(2 翻の役牌は)	4点

※これ以外の組合せやシュンツは、0点だよ。

アンコ	一九字牌	8点
	それ以外	4点
ボン	一九字牌	4点
	それ以外	2点

暗カン	一九字牌	32点
	それ以外	16点
明カン	一九字牌	16点
	それ以外	8点

C. あがり方の点

カンチャン待ち	2点
ペンチャン待ち	2点
タンキ待ち	2点

※これ以外の待ちは0点。

だけど、ツモあがりの時は、どんな待ちでも2点追加しちゃうの。

②得点の計算

あがり点が計算できたら、それを16倍するの。そして、翻の分だけ2倍していくのよ。親の時は、さらに1.5倍するわけ。答えは、10点単位まで求められたでしょ、これが正確な得点なの。実際は、もう一回切り上げて、100点単位にするのよ。ね、得点一覧表と同じ点数が計算できたでしょ。

得点一覧表

■子のあがり

あがり点	1 飜	2 飜	3 飜	4 飜
20点		1,300 400(親 700)	2,600 700(親1300)	5,200 1300(親2600)
30点	1,000 300(親 500)	2,000 500(親1000)	3,900 1000(親2000)	7,700 2000(親3900)
40点	1,300 400(親 700)	2,600 700(親1300)	5,200 1300(親2600)	満 貫
50点	1,600 400(親 800)	3,200 800(親1600)	6,400 1600(親3200)	満 貫
60点	2,000 500(親1000)	3,900 1000(親2000)	7,700 2000(親3900)	満 貫
70点	2,300 600(親1200)	4,500 1200(親2300)	満 貫	満 貫

下段はツモあがりの支払点数なの。
子の2人が左側の点数を、親は()内の
点数をあがった子に支払うのよ。

満 貫(左表と5 飜)	8,000 2000(親 4000)
ハネ満(6～7 飜)	12,000 3000(親 6000)
倍 満(8～10 飜)	16,000 4000(親 8000)
3 倍満(11～12 飜)	24,000 6000(親12000)
役 満(13 飜以上)	32,000 8000(親16000)

■親のあがり

あがり点	1 飜	2 飜	3 飜	4 飜
20点		2,000 (700)	3,900 (1300)	7,700 (2600)
30点	1,500 (500)	2,900 (1000)	5,800 (2000)	11,600 (3900)
40点	2,000 (700)	3,900 (1300)	7,700 (2600)	満 貫
50点	2,400 (800)	4,800 (1600)	9,600 (3200)	満 貫
60点	2,900 (1000)	5,800 (2000)	11,600 (3900)	満 貫
70点	3,400 (1200)	6,800 (2300)	満 貫	満 貫

下段はツモあがりの支払点数なの。
子の3人が同じ点数を、あがった親に
支払うのよ。

満 貫(左表と5 飜)	12,000 (4,000)
ハネ満(6～7 飜)	18,000 (6,000)
倍 満(8～10 飜)	24,000 (8,000)
3 倍満(11～12 飜)	36,000 (12,000)
役 満(13 飜以上)	48,000 (16,000)

ユーザー登録のお願い

本ソフトに添付されている、「ユーザーサポートはがき」に必要な事項をご記入の上、弊社までご返送ください。本ソフトのユーザーとして、登録させていただきます。以前にも弊社製品をお買い上げ頂き、すでにユーザー登録されている場合も、お手数ですが製品ごとにユーザー登録をお願いします。ユーザーサポートのサービスは、このユーザー登録をもとに、行なわせていただきます。

登録ユーザーの方は、専用のユーザーサポート電話をご利用いただけます。ご不明な点など、お気軽にお問い合わせください。ただし、ゲームのヒントや解法に関するものは、お断わりしていますのでご了承ください。

ユーザーサポート ☎(03)3492-1079

(土、祭日を除く 10:00~17:00)

- 本マニュアル及び本プログラム(以下、本システムという)の著作権は弊社にあります。
- 本システムの一部または全部を無断で複製及び転載することは禁じられています。
- 本システムの内容は、改良のため予告なしに変更することがあります。
- 本システムの使用による影響については、責任を負いかねますので、あらかじめご了承ください。

※PC-9801は、日本電気株式会社の商標です。

※MS-DOSは、米国Microsoft社の登録商標です。

スーパーリアル麻雀「PI&PⅢ」

NEC PC-9801版

ユーザーズマニュアル&麻雀らくらくレッスン

初版発行 1993年2月

編集 有限会社ビング

(東京オフィス)

〒141 東京都品川区西五反田8-2-10 704

TEL (03)3492-1079 (ユーザーサポート)

FAX (03)3495-1829

Copyright ©1993 by VING CO.,LTD.

乱丁・落丁はお取り替えいたします。



有限会社ピング(東京オフィス)
〒141 東京都品川区西五反田8-2-10-704